

# TECNOLOGIA

SCUOLA: IC PACINOTTI- Secondaria

DIPARTIMENTO: Tecnologia

CLASSE: **Prima**

DISCIPLINA: **Tecnologia**

TRAGUARDO/I:

- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.
- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI (presi dalla terza colonna del curricolo)	ATTIVITA'	STRATEGIE	ED. CIVICA	PROGETTI (recupero/ approfondimento)	VALUTAZIONE Evidenze da osservare e Strumenti di valutazione
<i>Vedere osservare e sperimentare</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Riconoscere il ruolo della Tecnologia nella società moderna e individuare le tappe fondamentali dello sviluppo tecnologico.</li> </ul>	Laboratorio di disegno I  Laboratorio di Robotica Educativa  Laboratorio	Cooperative learning  Peer to peer  Learning by doing	Media Education  Sostenibilità ambientale	<b>Recupero</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>•Recupero in itinere</li> <li>•Peer to peer tutoring</li> </ul>	<b>Evidenze da osservare</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>•Lavori in gruppo: capacità di esprimere la propria opinione; capacità di rispettare il punto di vista altrui; capacità di trovare una soluzione di compromesso; capacità di continuare a collaborare</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Riconoscere la natura di un materiale e verificarne sperimentalmente le principali caratteristiche.</li> <li>●Riflettere sull'impatto ambientale delle attività antropiche.</li> <li>●Individuare i principi della sostenibilità ambientale.</li> </ul>	<p>materiali</p> <p>Laboratorio sostenibilità ambientale</p>	<p>Didattica laboratoriale</p> <p>Brainstorming con metodi attivi</p> <p>Leziona dialogata</p> <p>Problem solving</p> <p>Utilizzo di strumenti mediatori (Robot, Kit LEGO Education, Schede elettroniche, Stampante 3D, ecc.)</p> <p>Utilizzo del video come mediatore didattico</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>●metodologie individualizzate</li> </ul> <p><b>Approfondimento</b></p> <p>Think-in-Coding Robotica</p>	<p>positivamente anche si è in disaccordo con il gruppo; capacità di supportare i compagni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●Valutazione individuale: impegno, puntualità, partecipazione attiva al dialogo educativo</li> <li>●Raggiungimento dei traguardi di competenza curricolari</li> </ul> <p><b>Strumenti di valutazione</b></p> <p>Griglie di valutazione</p> <p>Griglie di autovalutazione</p> <p>Focus group (valutazione e autovalutazione)</p> <p>Verifiche conoscenze, abilità e competenze</p> <p>Valutazione in itinere (individuale e di gruppo)</p>
--	---	--	--	--	---	--

SCUOLA: IC PACINOTTI- Secondaria

DIPARTIMENTO: Tecnologia

CLASSE: **Prima**

DISCIPLINA: **Tecnologia**

TRAGUARDO/I:

- È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione

<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>OBIETTIVI</b> (presi dalla terza colonna del curriculum)	<b>ATTIVITA'</b>	<b>STRATEGIE</b>	<b>ED. CIVICA</b>	<b>PROGETTI</b> (recupero/ approfondimento)	<b>VALUTAZIONE</b> <b>Evidenze da osservare e Strumenti di valutazione</b>
<b><i>Prevedere, Immaginare progettare</i></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare strumenti tecnologici come mediatori dei contenuti disciplinari.</li><li>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li><li>• Programmare</li></ul>	Laboratorio di disegno I  Laboratorio di Robotica Educativa  Laboratorio materiali  Laboratorio sostenibilità ambientale	Cooperative learning  Peer to peer  Learning by doing  Didattica laboratoriale  Brainstorming con metodi attivi	Media Education  Sostenibilità ambientale	<b>Recupero</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recupero in itinere</li><li>• Peer to peer tutoring</li><li>• metodologie individualizzate</li></ul> <b>Approfondimento</b>  Think-in-Coding Robotica	<b>Evidenze da osservare</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Lavori in gruppo: capacità di esprimere la propria opinione; capacità di rispettare il punto di vista altrui; capacità di trovare una soluzione di compromesso; capacità di continuare a collaborare positivamente anche se è in disaccordo con il gruppo; capacità di supportare i compagni.</li><li>• Valutazione individuale: impegno, puntualità, partecipazione attiva al dialogo educativo</li></ul>

	<p>ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>		<p>Lezioni dialogate</p> <p>Problem solving</p> <p>Utilizzo di strumenti mediatori (Robot, Kit LEGO Education, Schede elettroniche, Stampante 3D, ecc.)</p> <p>Utilizzo del video come mediatore didattico</p>			<p>● Raggiungimento dei traguardi di competenza curricolari</p> <p><b>Strumenti di valutazione</b></p> <p>Griglie di valutazione</p> <p>Griglie di autovalutazione</p> <p>Focus group (valutazione e autovalutazione)</p> <p>Verifiche conoscenze, abilità e competenze</p> <p>Valutazione in itinere (individuale e di gruppo)</p>
--	--	--	--	--	--	---

SCUOLA: IC PACINOTTI- Secondaria

DIPARTIMENTO: Tecnologia

CLASSE: **Prima**

DISCIPLINA: **Tecnologia**

TRAGUARDO/I:

- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>OBIETTIVI</b> (presi dalla terza colonna del curriculum)	<b>ATTIVITA'</b>	<b>STRATEGIE</b>	<b>ED. CIVICA</b>	<b>PROGETTI</b> (recupero/ approfondimento)	<b>VALUTAZIONE</b> <b>Evidenze da osservare e</b> <b>Strumenti di valutazione</b>
<b><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saper organizzare lo spazio e riprodurre figure in modo fedele rispettando la forma proposta.</li><li>• Utilizzare correttamente gli strumenti del disegno tecnico per</li></ul>	Laboratorio di disegno I  Laboratorio di Robotica Educativa  Laboratorio materiali  Laboratorio	Cooperative learning  Peer to peer  Learning by doing  Didattica laboratoriale	Media Education  Sostenibilità ambientale	<b>Recupero</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recupero in itinere</li><li>• Peer to peer tutoring</li><li>• metodologie individualizzate</li></ul>	<b>Evidenze da osservare</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Lavori in gruppo: capacità di esprimere la propria opinione; capacità di rispettare il punto di vista altrui; capacità di trovare una soluzione di compromesso; capacità di continuare a collaborare positivamente anche se si è in disaccordo con il gruppo; capacità di supportare i compagni.</li></ul>

	<p>realizzare semplici figure piane.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</li> </ul>	<p>sostenibilità ambientale</p>	<p>Brainstorming con metodi attivi</p> <p>Lezione dialogata</p> <p>Problem solving</p> <p>Utilizzo di strumenti mediatori (Robot, Kit LEGO Education, Schede elettroniche, Stampante 3D, ecc.)</p> <p>Utilizzo del video come mediatore didattico</p>		<p><b>Approfondimento</b></p> <p>Think-in-Coding Robotica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Valutazione individuale: impegno, puntualità, partecipazione attiva al dialogo educativo</li> <li>● Raggiungimento dei traguardi di competenza curricolari</li> </ul> <p><b>Strumenti di valutazione</b></p> <p>Griglie di valutazione</p> <p>Griglie di autovalutazione</p> <p>Focus group (valutazione e autovalutazione)</p> <p>Verifiche conoscenze, abilità e competenze</p> <p>Valutazione in itinere (individuale e di gruppo)</p>
--	---	---------------------------------	---	--	---	--













